

PENGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN AFEKTIF

THE USE OF COMIC IN SCIENCE LEARNING TO INCREASE MOTIVATION AND COGNITIVE AND AFFECTIVE ACHIEVEMENTS

Retno Puspitorini, A.K Prodjosantoso, Bambang Subali, Jumadi

Universitas Negeri Yogyakarta

retnpushpito@yahoo.co.id, prodjosantoso@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi peningkatan: (1). motivasi, (2). hasil belajar kognitif, dan (3). hasil belajar afektif peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media komik. Penelitian ini tergolong dalam *quasi experiment* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Besarnya peningkatan motivasi, hasil belajar kognitif dan afektif dianalisis dengan menggunakan nilai Gain. Subjek penelitian yaitu 57 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Banjarnegara. Media komik digunakan dalam pembelajaran IPA selama 6 kali tatap muka. Data motivasi dan hasil belajar afektif diperoleh dari angket (penilaian diri) dan observasi, sedangkan hasil belajar kognitif diperoleh dari pretest dan postes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan: (1). motivasi belajar peserta didik dengan nilai gain skor sebesar 0,55 (sedang). (2). hasil belajar peserta didik ranah kognitif (pengetahuan) dengan gain skor sebesar 0,42 (sedang), dan (3). Meningkatkan hasil belajar peserta didik ranah afektif (sikap) dengan gain skor sebesar 0,34 (sedang). Hasil uji beda terhadap motivasi peserta didik, hasil belajar peserta didik ranah kognitif, dan hasil belajar peserta didik ranah afektif antara sebelum dan setelah menggunakan media komik sains menunjukkan bahwa terdapat perbedaan: (1). motivasi belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan komik dengan nilai sig 0.000; (2) hasil belajar peserta didik ranah kognitif yang signifikan antara sebelum (pretes) dan setelah (postes) menggunakan komik dengan nilai sig 0,000; dan (3) hasil belajar peserta didik ranah afektif yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan komik dengan nilai sig 0,000.

Kata kunci: media komik, pembelajaran IPA, motivasi, hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif

Abstract

This study aims to describe increasing: (1) student's motivation; (2). student's cognitive achievement, and (3) student's affective achievements in science learning using comic media . This study includes quasi experiment use one group pretest-posttest design. The increasing of motivation, cognitive, and affective achievement was analyzed by Gain score. The amount of subject is 57 students in VII grade of SMP Negeri 1 Banjarnegara. Comic media is used in learning science for 6 meeting. The motivation and affective data was conducted by questionnaire (student self assessment) and observation, while the cognitive data was conduct by pretest and posttest. The result showed that the using of comic media in science learning can increase: (1). the students' motivation with 0.55 gain score result (medium criteria). (2). increase cognitive student's achievement in 0.42 of gain score result (medium criteria), and (3). Increase the affective student's achievement by 0.34 gain score result (medium criteria). Statistic result for differentiation between before and after used science comic character in term of motivation, cognitive and affective achievement showed that there are different student's: (1) motivation before and after used comic significantly by 0.000 sig value; (2) student's cognitive achievement before (pretest) and after (posttest) used comic media significantly by 0.000 sig value, and (3) student's affective achievement before and after used comic media significantly by 0.000 sig value.

Keywords: comic media, Science learning, motivation, cognitive achievement, affective achievement.

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Di dalam Undang-undang tersebut, juga dikemukakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pencapaian tersebut didukung oleh pemerintah dengan membuat kebijakan Nasional Pengembangan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025. Tujuan dari pendidikan karakter bangsa yaitu untuk membina dan mengembangkan karakter warga negara sesuai dengan dasar negara yaitu Pancasila (Darmiyati Zuchdi, 32: 2011). Implikasi dari kebijakan tersebut yaitu diintegrasikannya pendidikan karakter di setiap mata pelajaran, termasuk pembelajaran IPA. Slamet Suyanto (2011: 97) menjelaskan bahwa pendidikan karakter itu penting dan dibutuhkan untuk mencegah menurunnya nilai moral dan nilai sosial yang berdampak pada berbagai aspek.

Oleh karena itu, proses pendidikan dan kegiatan pembelajaran tidak lepas dari pembentukan moral. Kegiatan belajar akan tercapai ketika di dalam diri peserta didik telah terjadi perubahan pengetahuan dan perubahan tingkah laku. Sehingga pembelajaran tidak hanya mengedepankan perubahan pengetahuan melalui *transfer of knowledge*, tetapi juga bertanggungjawab dalam perubahan tingkah laku dengan adanya *transfer of value*.

Kurikulum memegang peranan yang sangat penting di dalam suatu proses pendidikan. Berdasarkan PP No.19 tahun 2005 mengenai standar nasional pendidikan mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pendidikan tidak dapat lepas dari kurikulum, bahkan pelaksanaan program pembelajaran di sekolah mengacu pada tujuan pendidikan yang telah diatur di dalam kurikulum. Sejak tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum baru yang dikenal dengan Kurikulum 2013.

Kemendikbud (2013: 8) menjelaskan bahwa dalam Kurikulum 2013, setiap pembelajaran wajib mencakup 4 kompetensi inti yang meliputi aspek sikap (keagamaan dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan (penerapan pengetahuan). Oleh karena itu, penilaian di dalam kurikulum 2013 juga mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

IPA dikembangkan sebagai pelajaran *integrative science* bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. IPA berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berfikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam (Kemendikbud: 2013: 4-5). Dengan kata lain pembelajaran IPA membelajarkan pengetahuan, sikap, karakter, dan keterampilan yang diajarkan secara terpadu.

Pembelajaran IPA tidak lepas dari media dan bahan ajar yang digunakan. Akan tetapi media dan bahan ajar yang beredar di lapangan belum sesuai dengan harapan pemerintah kaitannya dengan materi IPA terpadu. Selain itu, media dan bahan ajar yang umum dan sering digunakan berupa buku teks atau modul dengan ciri khas banyak berisi tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi, sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun (2013: 128).

Ditambah lagi dengan asumsi bahwa IPA merupakan pelajaran yang sulit dan penuh teori, pembelajaran yang membosankan dan dengan penggunaan media dan metode yang kurang inovatif, maka akan mengakibatkan peserta didik malas belajar IPA sehingga minat peserta didik terhadap IPA

berkurang. Minat merupakan modal awal terbentuknya motivasi. Tri Astuti Arigiyati (2011: 923) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki motivasi besar akan menampakkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh, dan menyerah.

Oleh karena itu jika minat peserta didik berkurang, maka motivasi peserta didik untuk belajar IPA juga berkurang sehingga akan berdampak pada hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena motivasi memberikan sumbangan terhadap hasil belajar sebagaimana hasil penelitian Ghullam Hamdu (2011) menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh sebesar 48,1% terhadap prestasi belajar IPA. hal tersebut didukung oleh hasil penelitian I Putu Wina Yasa dkk (2013) bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran karena merasa pembelajaran itu penting, sebaliknya peserta didik dengan motivasi rendah terlihat tidak bergairah sehingga mengalami kesulitan memahami konsep dan proses pembelajaran tidak kondusif.

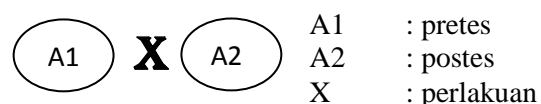
Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik, contohnya komik. Sebagaimana dikatakan Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011:68) bahwa peranan komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik. Eka Arif Nugraha (2013: 61) menyatakan bahwa komik sains merupakan salah satu alternatif media bermain sambil belajar. Pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan komik sains dalam pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga minat belajar peserta didik menjadi lebih tinggi. Hasil penelitian I Putu Wina Yasa dkk (2013) menunjukkan peserta didik yang belajar dengan menggunakan komik kearifan lokal Bali lebih unggul dalam hal motivasi belajar dan pemahaman konsep.

Tidak hanya itu, penelitian mengenai model pembelajaran berbasis komik oleh Ari Wahyudi (2007) diperoleh hasil bahwa pencapaian ranah afektif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan penerapan model pembelajaran berbasis komik pada anak berkesulitan belajar sangat signifikan di kabupaten Sidoarjo, Mojokerto, dan kota Surabaya. Daryanto (2013: 27) mengatakan bahwa komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Apabila media komik diintegrasikan dengan karakter melalui tokoh dan jalan cerita, maka peserta didik akan mendapatkan contoh dan suri teladan yang baik dan patut dicontoh, sehingga secara tidak langsung komik dapat menanamkan nilai, sikap, dan karakter. Selain itu peserta didik juga merasa tidak digurui.

Hal tersebut menunjukkan bahwa komik dapat memberikan dampak yang positif terhadap motivasi, hasil belajar kognitif, dan afektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi peningkatan: (1). motivasi, (2). hasil belajar kognitif, dan (3). hasil belajar afektif peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media komik.

Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam *quasi experiment* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest* yang diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu 57 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Banjarnegara. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan

motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif. Teknik dan instrumen pengumpulan data terangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Variabel	Teknik	Instrumen
Motivasi	Angket	Lembar Angket
	Observasi	Lembar Observasi
Kognitif	Tes	Soal Pilihan Ganda
Afektif	Angket	Lembar Angket
	Observasi	Lembar Observasi

Jenis data berupa data kuantitatif yang berupa skor. Skor penilaian diubah menjadi nilai dalam skala 100 dengan persamaan:

$$\text{Nilai Psikomotor} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Besarnya peningkatan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif dianalisis dengan menggunakan nilai Gain. Nilai awal dan nilai akhir digunakan untuk memperoleh *Gain score* melalui persamaan yang dikemukakan oleh Knight (2004:47) :

$$g = \frac{\% \text{ rata-rata } \textit{posttest} - \% \text{ rata-rata } \textit{pretest}}{100 - \% \text{ rata-rata } \textit{pretest}}$$

Rata-rata yang dimaksud adalah rata-rata kelas. Rata-rata posttes motivasi dan hasil belajar afektif diasumsikan sebagai nilai rata-rata angket setelah peserta didik menggunakan media komik dalam pembelajaran IPA, dan rata-rata pretes merupakan rata-rata nilai angket motivasi dan hasil belajar afektif sebelum peserta didik menggunakan media komik. Rata-rata posttes kognitif merupakan nilai rata-rata hasil tes setelah peserta didik menggunakan media komik, dan rata-rata pretes kognitif merupakan nilai rata-rata tes sebelum peserta didik menggunakan media komik.

Nilai gain kemudian diklasifikasikan dengan kriteria gain skor. Kriteria gain skor menurut Hake (1998:65) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Gain Skor

Kriteria	Nilai
Tinggi	$g \geq 0,7$
Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
Rendah	$g < 0,3$

Sumber: Hake (1998:65)

Analisis data juga dilakukan dengan menggunakan uji statistic, yaitu uji beda. Ada tidaknya perubahan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif peserta didik yang signifikan akibat penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA dapat ditentukan dengan menggunakan uji t. Pengujian dilakukan dengan t-tes untuk sampel dependen dengan hipotesis:

$H_0 : m_1 = m_2$ (tidak ada perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media komik)

$H_a : m_1 \neq m_2$ (ada perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media komik)

$\alpha = 0,05$, H ditolak jika $p < 0,05$ (Joko Sulisty, 2012:91).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Motivasi

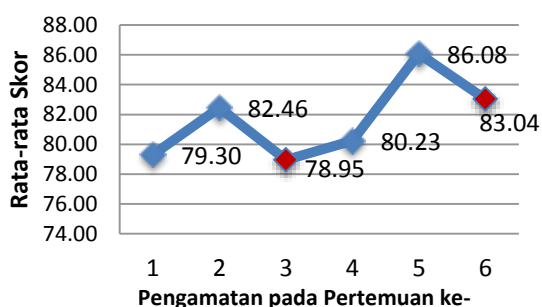
Peningkatan motivasi dapat dilihat dengan membandingkan data pengisian angket antara sebelum dan setelah menggunakan media komik dalam proses pembelajaran IPA. Peningkatan motivasi belajar peserta didik diperoleh dengan cara mencari *Gain Score*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan motivasi. Peningkatan motivasi tersebut terlihat dengan besarnya nilai *Gain Score* yang diperoleh, yaitu sebesar 0,55 yang tergolong dalam kategori sedang.

Ada tidaknya perbedaan motivasi antara sebelum dan setelah menggunakan komik, dilakukan dengan menggunakan data angket. Pengujian dilakukan dengan t-tes untuk sampel dependen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai sig 0.000 yang berarti bahwa sig < 0.05 (α) maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan motivasi yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan komik.

Peserta didik merasa lebih termotivasi ketika pembelajaran menggunakan media komik. Hal ini juga didukung oleh hasil respon peserta didik yang menunjukkan bahwa adanya komik IPA membuat peserta didik lebih termotivasi dan senang untuk belajar. Dukungan komik terhadap motivasi juga dapat dilihat dari respon peserta didik bahwa komik IPA memberikan hiburan dan tidak membosankan dalam belajar IPA. Peserta didik menunjukkan antusias dan motivasi di dalam belajar. Sehingga dapat dikatakan komik IPA menunjang motivasi belajar.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian penggunaan media komik dalam pembelajaran sosiologi oleh Tri Kurnia Wardani (2012) yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media komik daripada ceramah. Selain itu, hasil penelitian I Putu Wina Yasa dkk (2013) juga menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali lebih unggul dalam motivasi belajar.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan komik IPA selama 6 pertemuan. Grafik rata-rata penilaian observasi setiap pertemuan ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata Penilaian Observasi Motivasi pada setiap Pertemuan

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik terjadi pada pertemuan ke dua, ke empat, dan kelima. Pertemuan pertama, kedua, keempat, dan kelima diisi dengan aktivitas praktikum, sedangkan pertemuan ketiga dan keenam diisi dengan kegiatan tatap muka dan diskusi di dalam kelas. Berdasarkan kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan motivasi peserta didik paling baik ketika pada aktivitas praktikum.

Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan media komik, lebih termotivasi jika pembelajaran diisi dengan praktikum atau kegiatan laboratorium. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Fajarianingtyas & Jefri Nur Hidayat yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif antara motivasi belajar mahasiswa dalam

aktivitas praktikum IPA terhadap hasil belajar psikomotor dengan nilai korelasi sebesar 0,623. Sebagaimana dijelaskan Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011:68) bahwa penggunaan komik di dalam pembelajaran akan lebih baik jika dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Sehingga berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa perpaduan metode belajar eksperimen dengan aktivitas laboratorium lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil belajar Kognitif

Peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dengan membandingkan nilai pretes dan postes. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dengan cara mencari *Gain Score*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yang terlihat dengan besarnya nilai *Gain Score* yang diperoleh, yaitu sebesar 0,42 yang tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan perolehan nilai gain dapat disimpulkan bahwa media komik dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian tentang pembuatan komik sains inkuiri oleh Eka Arif Nugraha (2012) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik berdasarkan uji gain. Hasil penelitian Elis Mediawati (2011) tentang pembelajaran akuntansi melalui media komik menunjukkan terjadinya peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir, dan terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen sebesar 54,28%.

Ada tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif antara sebelum (pretes) dan setelah (postes) menggunakan komik dilakukan dengan t-tes untuk sampel dependen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 yang berarti bahwa sig < 0,05 maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara sebelum (pretes) dan setelah (postes) menggunakan komik.

Berdasarkan *Gain Score* dan uji beda dapat disimpulkan bahwa media komik IPA memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik yaitu terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara sebelum dan setelah menggunakan komik di mana hasil belajar kognitif setelah menggunakan komik semakin baik. Dengan kata lain, media komik mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh I Putu Wina Yasa dkk (2013) bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali lebih unggul dalam pemahaman konsep dibandingkan dengan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali.

Jika ditinjau dari peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar ranah kognitif, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif terjadi seiring dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi memberikan dukungan terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana dijelaskan oleh I Putu Wina Yasa dkk (2013) bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan motivasi, berpengaruh pula terhadap peningkatan aspek kognitif. Peserta didik yang dengan mudah dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajarnya. Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Ghulam Hamdu (2011) mengenai pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap prestasi belajar IPA menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh sebesar 48,1% terhadap prestasi belajar IPA. Penelitian Nur Raina Novianti menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara motivasi belajar siswa terhadap proses pembelajaran sebesar 0,614 (2011: 163).

Hasil belajar Afektif

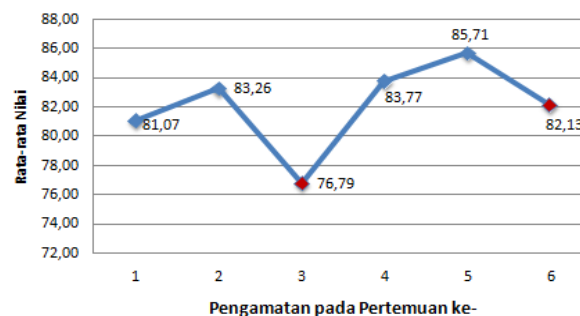
Instrumen yang digunakan untuk menilai hasil belajar afektif adalah lembar angket dan lembar observasi. Lembar angket (penilaian diri) diberikan kepada peserta didik dua kali, yakni sebelum dan setelah pembelajaran IPA menggunakan media komik sedangkan lembar observasi digunakan selama 6 tatap muka dengan menggunakan media komik.

Peningkatan hasil belajar afektif melalui angket dapat ditentukan dengan membandingkan data pengisian angket antara sebelum dan setelah menggunakan media komik di dalam proses pembelajaran IPA. Peningkatan hasil belajar afektif belajar peserta didik diperoleh dengan cara mencari *Gain Score*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar afektif yang terlihat dengan besarnya nilai *Gain Score* yang diperoleh, yaitu sebesar 0,34 yang tergolong dalam kategori sedang.

Ada tidaknya perbedaan hasil belajar afektif antara sebelum dan setelah menggunakan komik dengan menggunakan data angket dilakukan dengan t-tes untuk sampel dependen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 yang berarti bahwa sig < 0,05 maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar afektif yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan komik.

Berdasarkan uji beda dan *Gain Score* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah afektif dan karakter peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan komik, di mana hasil belajar ranah afektif dan karakter setelah menggunakan komik menjadi lebih baik yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan (*Gain Score*). Hal tersebut sesuai dengan penelitian mengenai model pembelajaran berbasis komik oleh Ari Wahyudi (2007) diperoleh hasil bahwa pencapaian ranah afektif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan penerapan model pembelajaran berbasis komik pada anak berkesulitan belajar sangat signifikan di kabupaten Sidoarjo, Mojokerto, dan kota Surabaya.

Hasil penilaian observasi afektif pada setiap pertemuan disajikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata Penilaian Observasi Afektif pada setiap Pertemuan

Gambar 3 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik terjadi pada pertemuan kedua, keempat, dan kelima. Pertemuan pertama, kedua, keempat, dan kelima diisi dengan aktivitas praktikum, sedangkan pertemuan ketiga dan keenam diisi dengan kegiatan tatap muka dan diskusi di dalam kelas. Pengamatan terhadap nilai sikap (afektif) peserta didik paling baik ketika pada aktivitas praktikum, khususnya pada nilai peduli lingkungan (kebersihan).

Hal tersebut disebabkan karena di dalam laboratorium terdapat tata tertib yang harus dipatuhi peserta didik, salah satunya yaitu untuk membuang sampah pada tempatnya. Sedangkan aktivitas pembelajaran di kelas jarang yang berada pada jam pertama, sehingga kelas sudah tidak lagi bersih. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran dan sikap peserta didik terhadap kepedulian lingkungan masih kurang.

Darmiyati Zuchdi (2011: 22) bahwa pendidikan karakter dapat dilakukan menggunakan pendekatan komprehensif yang meliputi inkulkasi (penanaman), keteladanan, fasilitasi, dan pengembangan keterampilan. Penanaman pendidikan karakter dilakukan melalui ajakan dan pemodelan karakter yang baik di dalam cerita komik. Keteladanan tercermin dari watak dan aktivitas para tokoh dalam komik yang mengajak peserta didik untuk peduli terhadap lingkungan, bertanggung jawab, gemar membaca, dan bersyukur atas ciptaan Tuhan. Fasilitasi dapat dilakukan dengan memberikan tat tertib dan aturan yang tegas atau memberikan hadiah atau hukuman, khususnya bagi

peserta didik yang membuang sampah sembarangan. Melalui media komik IPA peserta didik secara tidak langsung difasilitasi untuk dapat memilah dan menerapkan karakter yang baik dan patut dicontoh di dalam kehidupan sehari-hari sehingga melalui pembelajaran dengan media komik dapat meningkatkan hasil belajar efektif.

Keimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif. Peningkatan motivasi dan hasil belajar afektif pada 6 pertemuan dengan media komik memberikan dampak yang positif jika aktivitas pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan aktivitas laboratorium.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih yang tek terhinnga, penulis ucapkan kepada pendidik yang telah membantu hingga terselesainya penelitian ini. Ucapan terimakasih kepada peserta didik yang telah bersedia dengan antusias terlibat di dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Wahyudi. (2010). Model Pembelajaran Berbasis Komik untuk Mencapai Ranah Afektif pada Pendidikan Kewarganegaraan bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol 16 Edisi Khusus I. Juni 2010 halaman 43-52.*
- Darmiyati Zuchdi. (2011). *Model Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah.* Yogyakarta: UNY Press.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*
- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah No.19 Th.2005.*
- Dyah Ayu F. & Jefri Nur H. Hubungan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Aktivitas Praktikum IPA terhadap Hasil Belajar Psikomotor di Universitas Wiraraja Sumenep.
- Eka Arif Nugraha, Dwi Yulianti & Siti Khanafiyah. (2013). *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. Unnes Physics Education Journal. UPEJ 2 (1) (2013) halaman 60-68.*
- Elis Mediawati. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1 April 2011.*
- Ghullam Hamdu & Lisa Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No.1, April 2011 halaman 81-86.*
- Hake, Richard R. (1998). Interactive Engagement Versus Traditional Methods: A six-thousand-student Survey of Mechanics Test data for Introductory Physics Course. *Am. J. Phys. 66 (1), January, 1998.* Diambil pada tanggal 10 Februari 2014 pukul 12:34 dari <http://web.mit.edu/rsi/www/2005/misc/minipaper/papers/Hake.pdf>.
- Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013, Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)*
- Knight, Randall D. (2004). *Five Easy Lessons. Strategy for Successful Physics Teaching.* New York: Addison Wesley.

- I Putu Wina Yasa, I Wayan Suastra & I Made Candiasa. (2013). Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Volume 3 Tahun 2013*
- Joko Sulistyono. (2012). *6 Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo.
- Nur Raina Novianti. (2011). Kontribusi Pengelolaan Laboratorium dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran. *Edisi Khusus No.1, Agustus 2011. ISSN 1412-565X*.
- Slamet Suyanto. (2011). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, Mei, 2011 Tahun XXX, No.3 halaman 97-109*. Penerbit Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia DIY bekerja sama dengan LPM Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tri Astuti Arigiyati. (2011). Pengaruh Kedisiplinan, Motivasi Belajar, dan Dukungan Orang tua terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Metode Statistika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2009. *Jurnal Wacana Akademika, Volume 3 No.9, Januari 2011 halaman 922-93*.
- Tri Kurnia Wardani. (2012). *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural*. *Jurnal Komunitas*. Diambil pada tanggal 11 Juli 2013 pukul 09:33 dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/komunitas>